

ANALISIS KARYA ILUSTRASI VEKTOR SULFADLI

Sulham.M, Dr. Tangsi,M.Sn. Irfan Arifin,S.Pd, M.Pd

¹Universitas Negeri Makassar

¹sulham_jie@yahoo.com

ABSTRAK

SULHAM M, 2019. “*Analisis Karya Ilustrasi Vektor Sulfadli S.Pd*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh I: Dr.Tangsi,M.Sn. Dan Dibimbing oleh II: Irfan Arifin, S. Pd, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik karya Sulfadli dilihat dari : (1) Tema apa yang sering diangkat oleh ilustrator vektor Sulfadli, (2) warna yang sering digunakan dalam berkarya ilustrasi vektor Sulfadli, (3) Teknik yang digunakan dalam berkarya ilustrasi vektor Sulfadli, (4) Konsep yang digunakan dalam berkarya ilustrasi vektor Sulfadli ?,. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan metode Observasi, wawancara dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah Sulfadli ilustrator vektor Makassar yang bekerjasama dengan perusahaan veiper. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Tema yang sering diangkat oleh ilustrator Sulfadli adalah ilustrasi vektor karikatur. (2) warna yang digunakan dalam berkarya yaitu #492C19,#1A110B,#000000,#DEC6A5,#9C8464,#C95E4E,#E89584,#593A2E,#805137, #E597272,#F4B896,FCD1B3,#B59183,#7D5444,#57392D, (3) Teknik yang digunakan oleh Sulfadli dalam berkarya adalah vektor graphic dan digabungkan dengan teknik yang dia kembangkan sendiri sehingga mendapatkan karakter tersendiri, (4) Sulfadli dalam berkarya selalu mengambil konsep dari pemesan ilustrasi vektor.

Sejak jaman pra-sejarah manusia telah mengenal dan mempraktekkan komunikasi visual,

bentuk komunikasi visual pada jaman ini adalah pictogram yang digunakan untuk menceritakan kejadian sehari-

hari pada jaman Gua (*cave age*), bentuk lain adalah *hieroglyphics* yang digunakan oleh bangsa Mesir. Kemudian seiring dengan kemajuan jaman dan keahlian manusia, bentuk-bentuk ini beralih ketulisan, contohnya prasasti, buku dan lain-lain. Dengan perkembangan kreativitas manusia bentuk tulisan ini berkembang lagi menjadi bentuk-bentuk yang lebih menarik dan komunikatif contohnya seni panggung dan drama sendratari Ramayana, seni pewayangan yang masih menjadi alat komunikasi yang sangat efektif hingga sekarang.

Sebagai suatu profesi, Desain Komunikasi Visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, maka dia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman spesialis”. Spesialis ini antara lain adalah *visualizers* (seniman visualisasi); *typographers* (penata huruf), yang merencanakan dan mengerjakan teks secara mendetail dan memberi instruksi pada percetakan; *illustrators* yang memproduksi diagram dan skema dan lain-lain.

Dalam perkembangannya, desain komunikasi visual telah melengkapi pekerjaan dari agen periklanan dan tidak hanya mencakup periklanan, tetapi juga desain majalah dan surat kabar yang menampilkan iklan tersebut. Desainer komunikasi visual telah menjadi bagian kelompok dalam industri komunikasi – dunia periklanan, penerbitan majalah dan surat kabar, pemasaran dan hubungan masyarakat (*public relation*)

Desain Komunikasi Visual bukan seni murni. Seorang seniman pada bidang seni murni terkadang mempunyai penonton atau pengamat hanya satu (seniman itu sendiri), dimana karya seni tersebut merupakan ekspresi emosi dan perasaan dari seniman itu sendiri yang pada akhirnya bertujuan untuk memuaskan diri seniman tersebut. Sedangkan seorang desainer komunikasi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain visual menghadapi lebih dari satu pengamat yang kadangkala bisa mencapai jutaan orang, di mana desainer itu harus dapat memahami dan menginterpretasikan permintaan seseorang atau sekelompok orang ke dalam suatu karya desain yang pada akhirnya bertujuan untuk memuaskan orang atau sekelompok orang itu.

Seringkali desain komunikasi visual tampak seperti seni murni, dan sebaliknya

seni murni dapat tampak seperti desain komunikasi visual.

Berkaitan dengan apa yang telah dibahas di atas maka penting bagi peneliti untuk menganalisis ilustrasi vektor Karya Sulfadi maka dari itu peneliti mengangkat judul.”Analisis ilustrasi vektor karya Sulfadli”

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi topik pembahasan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana gaya ilustrasi vektor Sulfadli?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan pokok yang dibahas di atas, maka tujuan penelitian untuk mempelajari gaya ilustrasi vektor karya Sulfadli.

C. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Bagi penulis, berharap dari hasil penelitian ini akan menambah wawasan dan dapat membantu agar lebih memahami tentang Seni Rupa ilustrasi Vektor .

2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti dan Mahasiswa Seni rupa, dapat menambah apresiasi tentang Seni Rupa dari sudut pandang ilustrasi vektor.
2. Bagi Masyarakat kota Makassar dapat, dapat mengenal aspek aspek ilustrasi vektor seni rupa.

Bagi pembaca, dapat referensi mengenai ilustrasi vektor yang di produksi oleh Sulfadli di kota Makassar

1. Pengertian Ilustrasi

Secara etimologi, Pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas.

2. Macam dan jenis ilustrasi

a. Ilustrasi natural

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.

b. Ilustrasi dekoratif

Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

c. Ilustrasi kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

d. Ilustrasi karikatur

Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.

e. Ilustrasi bergambar

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.

f. Ilustrasi buku pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.

g. Ilustrasi khayalan

Ilustrasi Khayalan. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman. (*Sofyan salan* ,*Esensi – Sang illustrator – lintasan – penilaian*).

A. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran adalah dasar dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka pemikiran memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar penelitian. Uraian dalam kerangka pemikiran menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel.

Penelitian ilustrasi vektor melibatkan beberapa unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Unsur yang harus diperhatikan adalah karya vektor Sulfadli.

Untuk memudahkan dalam memahami konsep dan teori yang telah diuraikan diatas sebagai acuan dan landasan berfikir, maka dapatlah dibuat skema yang dijadikan sebagai kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Jenis penelitian ini adalah analisis yang bersifat kualitatif. Menurut Moleong (1993/3) metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi tertentu.

Variabel dalam penelitian adalah suatu yang menjadikan penelitian atau segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Pada penelitian ini dilakukan pengamatan tentang penelitian untuk memperoleh data yang berkaitan dengan analisis ilustrasi vektor karya Sulfadli dengan variabel adalah sebagai berikut: Gaya ilustrasi vektor Sulfadli yang dia terapkan dalam karya.

Untuk memperluas ruang lingkup variabel, penulis menggunakan definisi operasional yang sekaligus sebagai acuan dalam pengumpulan data. Gaya ilustrasi vektor Sulfadli yang dimaksud adalah corak karya ilustrasi vektor Sulfadli yang tersebut berciri pada tema, warna, teknik dan konsep. Yang menjadi sasaran dari penelitian ini adalah karya ilustrasi vektor yang dibuat oleh Sulfadli sejak tahun 2014 – 2018. Oleh karena jumlah karya ilustrasi vektor yang dihasilkan Sulfadli sejak tahun 2014 – 2018 cukup banyak maka akan di

pilih secara acak perwakilan karya setiap tahun. Maka dari itu diambil sebanyak empat karya dalam satu tahun. Semuanya adalah 20 karya ilustrasi dalam jangka waktu lima tahun. Adapun lokasi dari penelitian yang akan saya lakukan bertempat di Hartako, Kecamatan Tamalate Kota Makassar Sulawesi selatan.

Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Dalam tradisi kualitatif, data tidak akan di peroleh di belakang meja, tetapi harus terjun di lapangan, organisasi, atau komunitas. Data yang di observasi berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, keseluruhan interaksi manusia. Sugiyono mengatakan “Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.”

Wawancara

Dalam buku Sugiyono yang berjudul metode penelitian pendidikan, Esterberg mengatakan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu, (Sugiyono,

2015:72). Hal ini juga senada dengan Suharsimi Arikunto dalam bukunya Prosedur Penelitian menjelaskan bahwa wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Adapun yang diwawancarai yaitu Sulfadli sebagai ilustrator yang ada di Makassar

Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata Dokumen, Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Sedangkan metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. (Suharsimi, 2013 : 274).

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif sehingga analisisnya menggunakan teknik non statistik atau analisis kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1 . Menelaah seluruh data yang di peroleh dari narasumber.
- 2 . Menggunakan analisis dengan rangkuman inti dari data yang diperoleh.

A. Hasil Penelitian

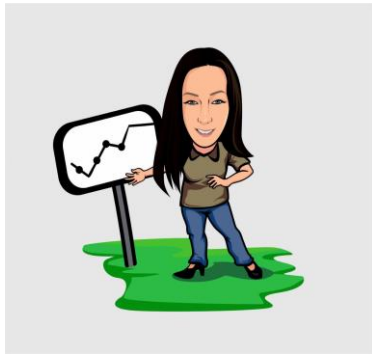
Pada bab ini disajikan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan tentang Analisis ilustrasi vektor karya Sulfadli di Makassar. Data ini dikumpulkan melalui pustaka, observasi serta wawancara dan dokumentasi. Penelitian pustaka diarahkan untuk mengumpulkan data tentang berbagai teori tentang Ilustrasi dan desain. Sumber pustaka yang berupa buku yang membahas mengenai digital dan buku tentang seni ilustrasi yang membahas mengenai digital. Untuk melengkapi data dari penelitian pustaka dilaksanakan observasi terhadap karya ilustrasi vektor Sulfadli. Selain itu juga dilakukan wawancara terhadap Sulfadli selaku ilustrator vektor untuk melakukan pengamatan dan analisis yang mendalam terhadap karya-karyanya guna lebih melengkapi data dalam penelitian, maka dilakukan pendokumentasian berkarya yang menjadi bahan Pengambilan sampel “Analisis ilustrasi vektor karya Sulfadli”.

1. Tema Ilustrasi vektor karya Sulfadli

Dalam berkarya Ilustrasi vektor tema yang sering diangkat oleh sulfadli yaitu Ilustrasi vektor kartun.

Pada umumnya tema ilustrasi vektor karikatur yang diambil dari pemesan pemesanan yang berasal dari banyak Negara karena Sulfadli memasarkan karya ilustrasi vektornya

melalui veiper yang sudah mendunia sehingga karyanya banyak dipesan oleh luar negeri. Pengambilan tema ilustrasi vektor karikatur ini berdasarkan ketidakinginannya untuk menyerupai banyak pembuat ilustrasi vektor yang lain.



Warna ilustrasi vektor katya Sulfadli

Warna adalah elemen visual yang menyenangkan (bustomi, 1981/1982:36). Menurut ilmu fisika, warna adalah kesan yang ditimbulkan cahaya. Sedangkan menurut ilmu bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen (pigment dari bahasa inggris adalah zat warna)

WARNA BIBIR

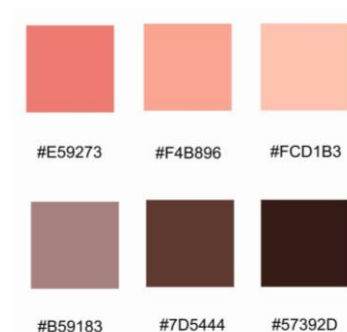


WARNA KULIT

(Nurdin,1991:10). Warna mempunyai peranan yang pokok pada karya seni ilustrasi vektor Sulfadli dan bagi semua karya.

Warna yang digunakan pada karya ilustrasi vektor Sulfadli pada rambut yaitu warna, #492C19, #1A110B, #000000, #DEC6A5, #9C8464 (Lihat gambar 4.3), pada bibir warna yang digunakan yaitu, #C95E4E, #E89584, #593A2E, #805137 (lihat gambar 4.4), pada kulit warna yang digunakan yaitu, #E59272, #F4B896, #FCD1B3, #B59183, #7D5444, #57392D (lihat Gambar 4.5)

WARNA RAMBUT



Mengenai kecenderungan pemilihan warna dalam ilustrasi vektor Sulfadli, Fadli mengatakan bahwa “pada awal saya berkarya ilustrasi vektor banyak

sekali warna yang saya gunakan dalam satu karya ilustrasi vektor, bahkan karya ilustrasi vektorku pada saat lebih mirip WPAP dari pada vektor”

3. Teknik berkarya ilustrasi vektor Sulfadli

Ilustrasi modern terbagi menjadi dua jenis, yaitu *Freehand digital illustration* dan Vektor *Graphic*.

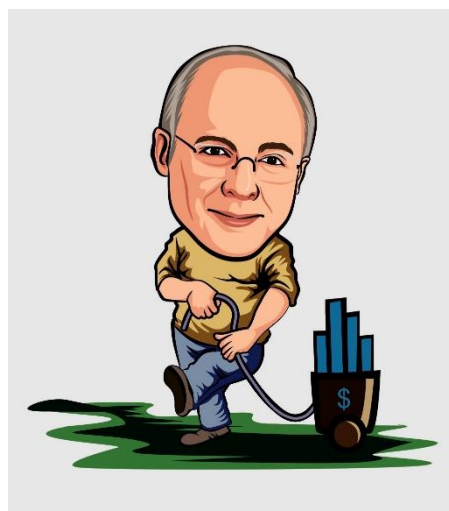
Freehand digital illustration adalah teknik yang menggunakan format raster dan memungkinkan transisi cahaya dan bayangan yang sangat halus dan membuat latar belakang dan detail yang rumit. Kalau vektor *Graphic* ialah teknik menggambar ilustrasi yang menggunakan polygon untuk membuat gambar pada komputer grafis.(Ekasari,2017)

Dan teknik yang digunakan oleh Sulfadli dalam berkarya adalah vektor *graphic* dan digabungkan dengan teknik yang dia kembangkan sendiri sehingga mendapatkan karakter tersendiri yang membedakannya dengan ilustrator lainnya.(lihat Gambar 4.7,4.8 dan 4.9) Sehingga karyanya banyak yang dilirik oleh pemesannya.



Konsep berkarya ilustrasi vektor Sulfadli

Sulfadli mengaku menyadari betapa pentingnya ada “sesuatu” yang harus membedakan karya ilustrasi yang dia miliki dan karya ilustrator lainnya. Apa yang dibuat oleh ilustrator lain diusahakan beda dengan karya yang dia miliki. Karna Sulfadli berkarya pada saat ada pesana maka dari itu Sulfadli membuat karya yang sesuai dengan permintaan yang memesan karya tersebut . Seperti gambar-gambar dibawah ini :

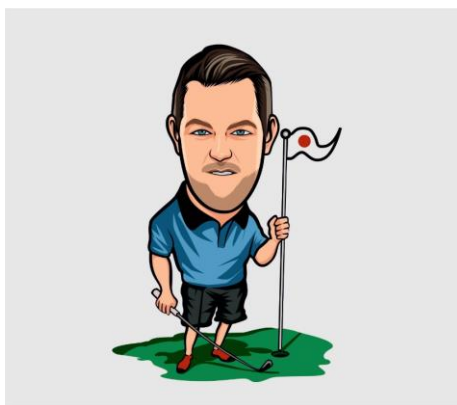


B. Pembahasan

1. Tema yang diterapkan dalam berkarya ilustrasi vektor Sulfadli

Seiring dengan berkembangnya waktu semakin banyak ilustrator vektor yang bermunculan dengan karya yang bermacam-macam, tetap karya ilustrasi sulfadli yang bertema ilustrasi vektor karikatur tetap mendapatkan tempat dihati para penikmat karya seni ilustrasi vektor dan tema yang diangkat oleh Sulfadli tidaklah pernah berubah. Berkat kekonsistenannya sulfadli tidak pernah sepi dari pesanan.

Karya ilustrasi vektor sulfadli pada dasarnya tema yang diangkat pada karya ilustrasinya selama ini adalah pesanan dari orang yang menyukai tema yang disajikan oleh ilustrator Sulfadli (lihat Gambar 4.12, 4.13 dan 4.14)



2. Warna yang digunakan oleh Sulfadli dalam berkarya ilustrasi vektor

Pada karya ilustrasi vektor, warna merupakan salah satu unsur yang paling pokok dalam pembuatan karya ilustrasi vektor. Pada karya ilustrasi vektor di awal-

awal berkaryanya hampir semua warna dipake dalam berkarya, dan setelah beberapa kali berkarya sudah mendapatkan warna yang sering digunakan dalam karyanya.



3. Teknik yang digunakan dalam karya ilustrasi vektor Sulfadli

Lahirnya suatu karya seni yang berkualitas terutama pada bidang seni ilustrasi vektor diperlukan adanya pendalaman teknik, baik teknik yang berkaitan dengan tahapan dan cara mengekspresikan pesan dengan teknik tertentu.

Teknik yang berkaitan dengan tahapan dan cara mengekspresikan pesan, Sulfadli menggunakan laptop dan mouse sama dengan para pembuat ilustrasi vektor lainnya, biasanya dalam berkarya Sulfadli bisa menyelesaikan satu pesanan ilustrasi vektor kurang dari tiga puluh menit dan teknik yang digunakan dalam berkarya yaitu teknik satu garis ini berdasarkan hasil wawancara pada tanggal

18 Juni 2019. Hal inilah yang membuat karya ilustrasi Sulfadli cepat selesai dan memiliki ciri khas dari kebanyakan ilustrator vektor yang lainnya (lihat Gambar 4.17 dan 4.18)



Konsep penciptaan karya ilustrasi vektor Sulfadli salah satu ilustrator yang ada di Makassar

Sulfadli dengan karya ilustrasi vektornya selama ini mampu memberikan warna tersendiri dalam memberi andil perkembangan seni ilustrasi vektor di Indonesia umumnya dan untuk khususnya di Makassar.

Pada ilustrasi vektor Sulfadli konsepnya akan disesuaikan dengan pemesannya, jika pemesannya menginginkan konsep pengusaha (lihat Gambar 4.19) atau konsep santai (lihat Gambar 4.20)



KESIMPULAN dan SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa corak seni ilustrasi vektor Sulfadli yang tergambar pada:

1. Konsep penciptaan karya seni ilustrasi vektor Sulfadli yaitu sesuai dengan keinginan pemesan
2. Seni ilustrasi vektor Sulfadli pada umumnya mengusung tema ilustrasi vektor kartun.
3. Teknik yang digunakan oleh Sulfadli dalam membuat karya ilustrasi vektor adalah teknik satu garis dengan menggunakan satu tools
4. Dalam hal bentuk, seni ilustrasi vektor Sulfadli mengilustrasikan gambar manusia lalu memberi kesan dengan garis tebal
5. Warna yang sering digunakan oleh Sulfadli adalah #492C19, #1A110B, #000000, #DEC6A5, #9C8464, #C95E4E, #E89

584,#593A2E,#805137,#E59727
2,#F4B896,FCD1B3,#B59183,#
7D5444,#57392D

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka disarankan sebagai berikut:

1. Kepada pecinta seni khususnya mahasiswa Program Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, kiranya dapat mengambil pelajaran dari Sulfadli dan menjadikan bahan perbandingan dalam berkarya seni ilustrasi vektor
2. Hendaknya Sulfadli tetap konsisten untuk mengembangkan teknik dalam berkaryanya dan mempertahankan karakter yang sudah dimiliki.
3. Hendaknya Sulfadli tetap konsisten dalam berkarya ilustrasi vektor

Kepada yang berminat mengkaji lebih dalam lagi terhadap masalah penelitian ini agar mengadakan penelitian lanjutan secara lebih spesifik dan mengkhusus tentang karya ilustrasi vektor Sulfadli.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paktis*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrator*, Universitas Negeri Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.
- Zain, Bandu. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Witabora, joneta *HUMANIORA Vol.3 No.2* Oktober 2012: 659-667
- Sulfadli. *Kreatifitas Siswa Kelas XII SMA Negeri 14 Makassar Dalam Melukis Cat Air Teknik Trasparan* 2014
- Istanto, fredy H. 2000 *Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra* <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>
- Cenadi, Christine Suharto. 2003 *Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra* <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>
- Sitepu, Vinsensius, 2001 Panduan Mengenal Desain Grafis - Vinsensius Sitepu www.escaeva.com

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/11/pengertian-desain-fungsi-tujuan-jenis-jenis-prinsip-manfaat-metode.html>

<http://corakdesain.blogspot.com/2016/01/macam-macam-desain-berdasarkan.html>

Achmad Yusron Arif
<https://rocketmanajemen.com/definisi-desain/>

Indah

puspitasari <https://www.dumetschool.com/blog/2013/01/08/perbedaan-gambar-raster-dan-gambar-vektor>

<https://bilikmultimedia.wordpress.com/2013/05/07/pengertian-cmyk-dan-rgb/>

Muchammad

mahnud <https://mmahmud17mm.wordpress.com/2017/03/10/mengenal-dpi-dan-ppi/>

<https://www.infommda.xyz/2018/04/pengertian-grid-dalam-desain-grafis.html>

<https://idseducation.com/articles/teknik-dan-genre-menggambar-ilustrasi-modern/>